Club Nintendo®

Volume 3 - 1991

Issue 3

GAUNTLET II

Vier Seiten für Vier Spieler

RAD GRAVITY

Er ist radikal, böse und vollkommen verrückt!

DAYS OF THUNDER

Zerfetzende Rennaction!

STRATEGIEN FÜR GEWINNER

Exklusive Tips von Onkel Dagobert persönlich!

PLUS

Alles über die tollen neuen Game Boy Spiele!

Club Nintendo®

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Österreich:
Postfach 83
5027 Saltzburg

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...

Action Serie

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Batman
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Black Manta
- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Pinball
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Tetris
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards & Warriors

Programmierbare Serie

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider™
- ❑ Wrecking Crew™

Light Gun Serie

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

Sport Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Golf
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™

Abenteuer Serie

- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Serie

- ❑ Castlevania™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Life Force
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Rygar™
- ❑ Section Z
- ❑ Soloman's Key™
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™
- ❑ Xevious™
- ❑ Snake Rattle N'Roll
- ❑ Pinbot
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Bayou Billy
- ❑ Super Off Road
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Duck Tales

COMING SOON

Dr. Mario
Nintendo World Cup
Superspike v Ball
A Boy and His Blob
Adventures of Lolo 2
Defender of the Crown
Puzznik
Ironsword

Game Boy

Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Golf
- ❑ Kwirk™
- ❑ Qix™
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Tennis™
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ Balloon Kids

COMING SOON

F-1 Race
Double Dragon
Teenage Mutant Hero Turtles
Motocross Maniacs
Nintendo World Cup

Super Mario Sagt

Was Unterhaltung anbelangt, ist es sehr schwer, oder sogar unmöglich, Nintendo zu schlagen. Wir bieten Dir nicht nur die besten Game Paks an, die man für Geld kaufen kann, wir versorgen Dich auch noch mit dem informativsten und aufregendsten Magazin, das es für Videospiele gibt! Wir haben sogar an einem neuen Entwurf für die Seitengestaltung gearbeitet, um sie dem Inhalt anzupassen - schreib uns doch, was Du davon hältst!

Was aber wirklich zählt, sind die Spiele, über die wir schreiben, und es gibt kaum bessere als diejenigen, die wir in diesem Heft vorstellen! Die Auswahl unter unseren Game Paks ist ebenso wie die Qualität, fast unschlagbar - wir haben sogar vier Seiten gebraucht, um über alle erstaunlichen Eigenschaften von "**Gauntlet II**" zu berichten. Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn man es zu viert spielt, außer einer von den vieren ist so gierig wie Luigi - der kümmert sich nur um sich selbst und geht geradewegs auf das Essen zu!

"**Duck Tales**" Fans werden auch Ihre Freude an diesem Heft haben, da wir in der Rubrik Tips und Tricks, über die Geheimnisse dieses Spiels berichten. Außerdem gibt es ein Tips Special, in dem die richtigen Code- Listen von "**Track and Field II**" abgedruckt sind - leider ist ja ein kleiner Gremlin beim Druck des Club Nintendo Classic Magazins dazwischengekommen und hat alle Codes vertauscht! Die Codes in diesem Heft ersetzen diejenigen aus dem Classic Heft.

Die anderen Rubriken sind natürlich die selben geblieben - in der Kurzübersicht erfährst Du alles über einige tolle neue Spiele, die bald auch bei uns in die Geschäfte kommen werden. Die Antworten zu einigen dringenden Fragen erfährst Du bei den Tips von den Profis. Es gibt natürlich auch einige genaue Besprechungen, wie zum Beispiel von "**The Adventures of Rad Gravity**", "**Burai Fighter**" und mein tolles neues Spiel "**Dr. Mario**". Schließlich gibt es auch noch drei Seiten speziell für die Game Boy™ Freunde, mit den besten Informationen über Tragbar-Video-Spiele!

Inhalt

Feature Reviews

THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY 4
DAYS OF THUNDER 6
IRONSWORD 8
BURAI FIGHTER 10
GAUNTLET II 15
DR. MARIO 19

Kurzübersicht

A BOY AND HIS BLOB 26
SHADOWGATE/CAPTAIN SKYHAWK 27
SUPERSPIKE V'BALL/SOLSTICE 28

Game Boy Reviews

BURAI FIGHTER DELUXE/DR. MARIO 12
THE CHESSMASTER
NINTENDO WORLD CUP 13

Game Boy Sneaks

SIDE POCKET/TMHT
BUGS BUNNY/RADAR MISSION 14

Tips & Tricks

TIPS & TRICKS 20
VON DEN PROFIS 22
LESER TIPS 23
TIPS EXTRA 29

Player's Corner

TOP 10/HÖCHSTPUNKTZAHLEN 24
STECKBRIEF SPIELBERATER 25
MAILBAG 30

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Präsident Super Mario Herausgeber Mark Smith Fotos Dennis Hemmings Gesaltung Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck Catalyst Publishing, UK Club-Büro Nintendo Fan-Club Postfach 83 A-5027 Salzburg Auf dem Wolf 30 CH-4052 Basel Hotline Österreich: 0662/883149 Schweiz: 061/3118836

The Adventures of

RAD GRAVITY

EIN STARKES STÜCK!

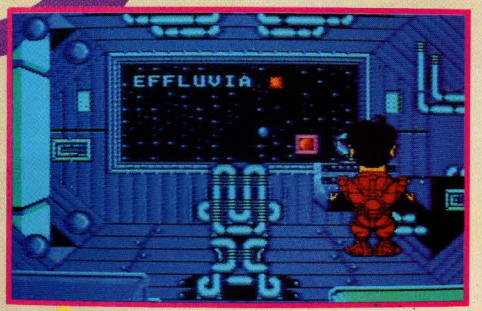
Hallo - ich bin Rad Gravity, der wagemutig Glücksritter und Schrecken aller Aliens. Die Sache ist nur, daß ich ziemlich in der Klemme stecke. Ich habe diese Suche aufgenommen und es sieht so aus, als ob es hart zugehen würde. Schließlich gibt es da nur mich und einen Computer! Wirst Du mir helfen? Du wirst! Super - dann bereite Dich aber besser auf das eigenartigste Abenteuer vor, das du je erlebt hast!

RADS HERKUNFT

Rad Gravity ist kein normaler Held, trotz seiner eckigen Kinnlade und seiner Waffenbeherrschung. Er fliegt durch das Weltall, auf der Suche nach bösen Aliens und zieht sie dann zur Rechenschaft - gegen Bezahlung selbstverständlich! Sein treuer Freund ist der Raumschiffcomputer, der die Funk-Hilferufe überwacht und Rad hilft, von Planet zu Planet zu gelangen.

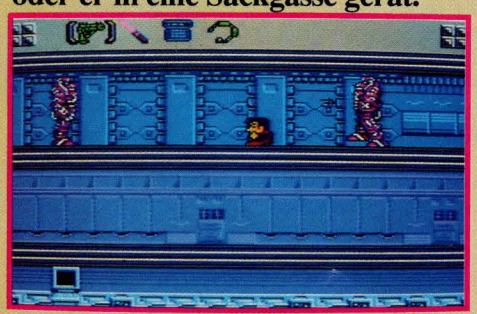
RAD GRAVITY BRAUCHT DICH!

Bist Du bereit, Rad Gravity auf seiner Mission zu begleiten? Bist Du darauf vorbereitet, in die entferntesten Ecken des Weltraumes zu reisen, gegen Aliens zu kämpfen und das alles auch noch zu überleben? Es gibt zehn verschiedene Welten, die Rad besuchen muß - es wäre besser für Dich, wenn Du mutig genug bist, ihn zu begleiten, sonst endet ihr beide auf der Verliererseite!



BESUCH DER PLANETEN

Um seinen Auftrag zu erfüllen, muß Rad Gegenstände und Hinweise sammeln, die ihn zu verschiedenen Planeten führen. Auch wenn er auf einem Planet gelandet ist, kann er mittels seines Communikators zurück, obwohl er das nur tun sollte, wenn seine Energiereserven sehr gering sind oder er in eine Sackgasse gerät.



Veranlasse die Roboter, sich selbst zu erschießen!

Achte auf die verrückten Wissenschaftler.

Gehe in den Hauptspeicher und schieße auf die Daten.

Gebt mir meinen Computer wieder!

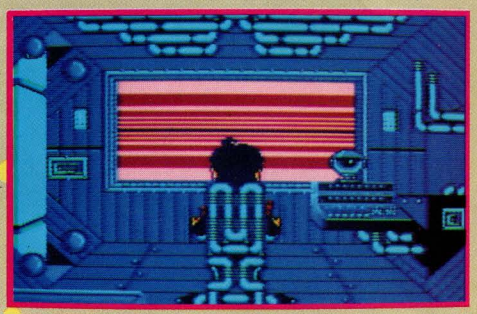
PLANET: CYBERIA KOORDINATEN: 92121 AUTRAG: ANDERE KOORDINATEN FINDEN

Deine erste Aufgabe ist es, Cyberia zu besuchen und die Koordinaten aus seinem Computer zu stehlen, um es möglich zu machen, die anderen Planeten zu erreichen. Zuerst mußt Du allerdings einen Weg in den Hauptcomputer finden, um das Sicherheitssystem auszuschalten.

Hier wirst Du auch die erste Begegnung mit Aliens haben, das heißt, mit verrückten Wissenschaftlern und ihren eigenartigen Assistenten, riesigen Robotern und schwirrenden Gewehrsalven. Verwende Dein Laserschwert um sie zu zerstören, aber behalte die Waffe und die Zusatzenergiebehälter im Auge, die Deine Verteidigungs- und Angriffsstärke erhöhen.

"RAD, SIE HABEN MICH ENTFÜHRT!"

Während Du nach den Koordinaten gesucht hast, haben einige der Wissenschaftler Deinen Computer gekapert und versuchen, ihn in einen bösartigen Roboter umzuwandeln! Du mußt ihn finden und die Umwandlungsmaschine ausschalten, bevor es zu spät ist! Du mußt durch alte Datensätze brechen, um zum Versteck der verrückten Wissenschaftler zu kommen, aber achte auf die anhänglichen Aliens, die versuchen, Dich in die kochende Lava zu ziehen!



DAS STERNENTOR

Es gibt ein geheimes Portal, das Dich bis ans andere Ende des Sonnensystems bringt! Auf dem Planeten Cyberia kannst Du herausfinden, wo es sich befindet!

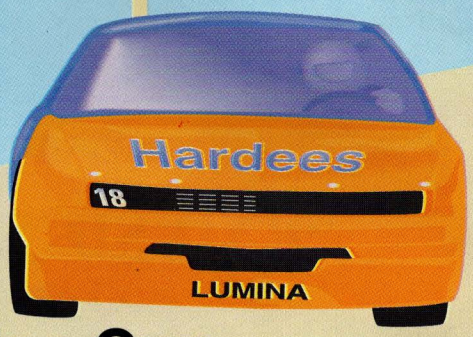
WEITER HINAUS IN DEN WELTRAUM

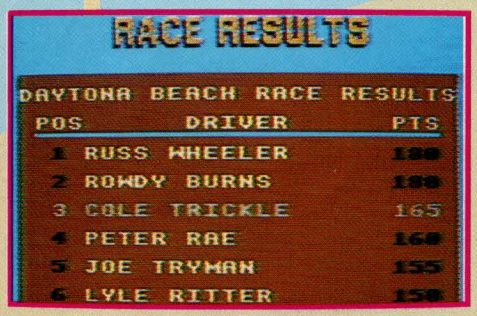
Es gibt eine Menge Abenteuer zu erleben mit Rad Gravity. Viele Nebengeschichten und Aufgaben machen das Spiel lebendig und unterhaltsam. Es lohnt sich wirklich, einen Blick auf dieses aufregende und amüsante Game Pak zu werfen!

DAYS OF Thunder

Du bist Cole Trickle...

...ein harter Stockcar-Fahrer, der die gefährlichsten Rennstrecken der USA noch nicht getestet hat. Die Zeit ist gekommen, um in Daytona, Atlanta, Michigan und den anderen Städten an den Start zu gehen und den Series Cup zu gewinnen. Die Gegner sind stark und Deine Sponsoren beobachten jede Deiner Bewegungen - sogar der zweite Platz ist nicht gut genug! Zeit zum Anschnallen - Du hast ein Versprechen gegeben und jetzt ist die Zeit gekommen es zu erfüllen!





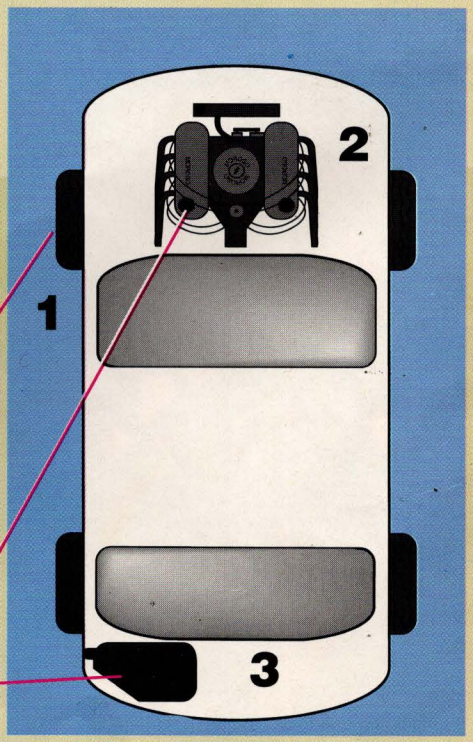
Der Series Cup

Der Series Cup findet über acht verschiedene Rennstrecken statt, von denen jede Deine fahrerische Geschicklichkeit bis ins Extrem herausfordern wird. Du wirst auch gegen Deine Erzrivalen Rowdy Burns, Russ Wheeler und dreizehn andere Fahrer kämpfen müssen, um an die Spitze zu gelangen. Sie sind erfahrene Rennfahrer mit großem Durchhaltevermögen und sowohl aggressiv, als auch klug genug, um einen blutigen Anfänger aus dem Rennen zu drängen.

Am Ende von jedem Rennen werden Dir Punkte zuerkannt, die von Deiner Endplazierung abhängen. Diejenigen Fahrer, die zumindest einmal in Führung lagen, bekommen Bonuspunkte, das gilt auch für den Fahrer, der die Führung am längsten behaupten kann.

Dein Rennwagen

Dieses Ding ist der Traum eines jeden Teenagers. Um die härtesten Rennen zu bestehen, ist es sehr stabil gebaut, ein echtes Gewinner-Auto, aber übertreibe es nicht, sonst mußt Du zu Fuß nach Hause gehen!



Schadensanzeige

1 - Reifen - Mit abgefahrenen Reifen hast Du weniger Bodenhaftung.
2 - Motor - Bei zu großer Belastung wird seine Leistung, inklusive der Höchstgeschindigkeit, vermindert.
3 - Benzintank - Das Resultat von zu vielen Unfällen ist ein ziemlich großes Loch im Benzintank.

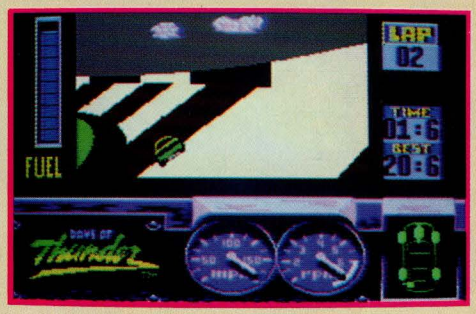
Boxenstops

Nachdem einige dieser Rennen bis zu dreißig Runden lang dauern, wird es für Dich manchmal notwendig sein einen Boxenstop einzulegen. Beobachte sowohl Deinen Benzinstand, als auch die Schadensanzeige - auch die großartigsten Fahrer können ihre Autos nicht durch gutes Zureden zum Fahren bringen.

Wenn Du Dich in den Boxen befindest, liegt es an Dir, jedes Mitglied des Teams so zu plazieren, daß es seine Aufgabe erfüllen kann. Denk daran, daß die anderen Autos weiter im Rennen sind, während Du in den Boxen herumstehst.

Qualifikation

Da Du als "hoffnungsloser Fall" abgestempelt bist, kannst Du erst als letzter in dem Kampf um die Startpositionen eingreifen. Das hilft Dir aber, da Du die schnellste Rundenzeit sehen kannst, die es zu schlagen gilt, wenn man aus der Pole-Position starten will. Mach Dir keine Sorgen um das Benzin, aber bleib von den Seiten weg, da abgefahrene Reifen die Ursache für schlechte Bodenhaftung in den Kurven ist.

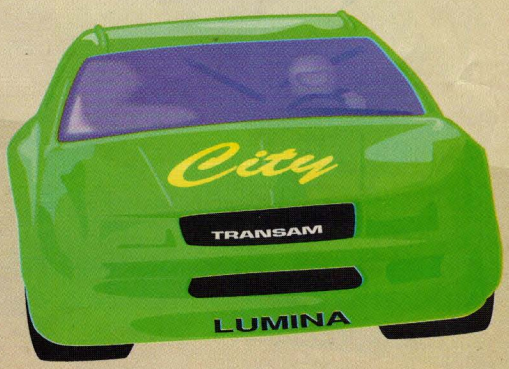


Starte Deinen Motor!

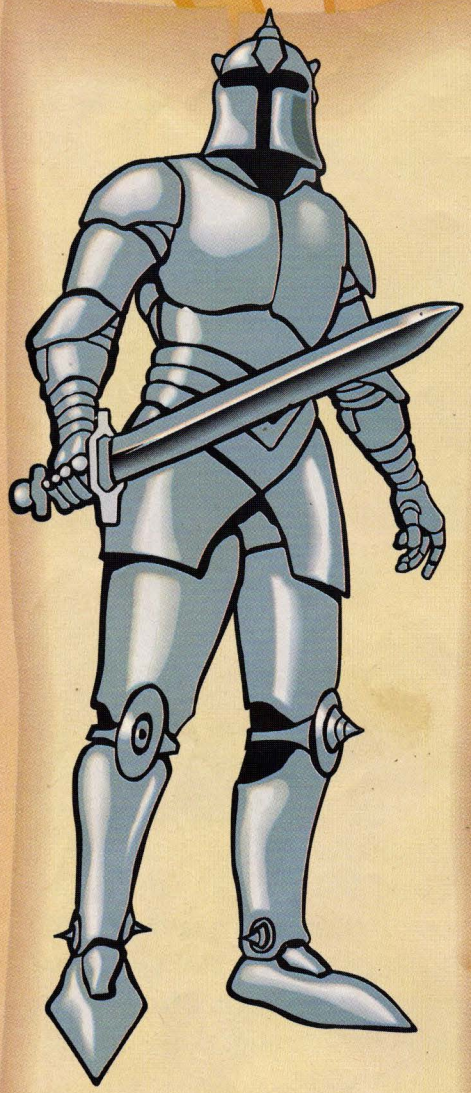
Die Saison beginnt hier! Du hast Dich für die dritte Position qualifiziert, vor Dir lassen nur zwei Fahrer ihre Motoren aufheulen. Plötzlich schaltet die Ampel auf Grün und weg bist Du! Du tritts auf das Gaspedal und läßt die zwölf anderen Autos hinter Dir um einen Platz kämpfen...

Deine Trainingsstunden zahlen sich jetzt aus. Du folgst der Pipeline um die erste Kurve, bleibst anfangs auf der Innenseite und schießt dann nach oben heraus. Das Publikum jubelt Dir zu, wenn Du Deinen nächsten Konkurrenten seitlich aus dem Weg rammst und damit auf den zweiten Platz vorrückst, aber Du willst die Nummer Eins sein!

Du fährst nahe an Rowdy Burns heran, kontrolliere Deine Geschwindigkeit und warte auf der Innenseite. Wenn Du an die Ecke kommst, laß Dich nach außen treiben und mit einem raschen Tritt aufs Gaspedal schießt Du an Deinem Gegner vorbei. Nun liegst Du in Führung, aber paß auf, daß Du sie behältst...



IRONSWORD



Er ist wieder da!

Dein Ruhm als der mächtige Krieger Kuros hat sich über das ganze Land verbreitet. Jeder siegreiche Kampf ist eine Legende; die bloße Erwähnung Deines Namens ruft Lob und Bewunderung hervor. Aber es ist schon eine neue Herausforderung in Aussicht - Dein allergrößter Feind ist wieder da und diesmal bringt er die volle Macht der vier Elemente über Dich. Ja, Malkil ist wieder da und er hat nicht gerade seinen besten Tag...

Der Zauberspruch der Zerstörung

Eine neue Macht in "Ironsword" ist, daß Kuros Zaubersprüche aussprechen kann. Die mußt Du aber zuerst einmal finden. Einige kannst Du kaufen, andere sind in Schränken, während wieder andere tief in geheimen Höhlen versteckt sind. Während alle diese Zaubersprüche eine direkte Wirkung haben, können einige auch Nebenwirkungen zeigen, wie zum Beispiel der "Familiar Spell", der ein bestimmtes Objekt zu Dir bringt. Versuche, diese zusätzlichen Kräfte der Zaubersprüche zu entdecken, sie könnten im Kampf gegen die elementaren Kreaturen nützlich sein.

Kampf gegen die Feinde

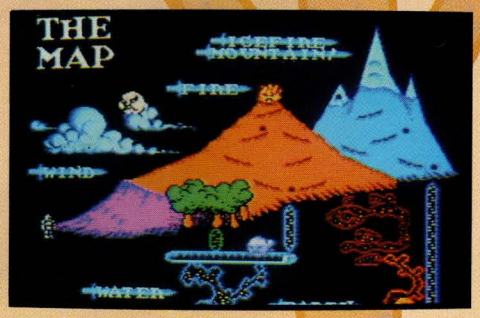
Nachdem Du ein guter Schwertkämpfer bist, glaubst Du vielleicht, daß Du keine anderen Waffen zur Hilfe benötigst. Das ist nicht so. Auch die kleinen Kerle sind stark und es ist ein langer Weg durch jeden Level bis Du den elementaren Wächter erreichst. Deshalb brauchst Du jede Hilfe, die Du bekommen kannst. Die besten Gegenstände findest Du in Schränken. Da diese verschlossen sind, mußt Du zuerst die Schlüssel finden.

KAMPFSTECKBRIEF

NAME: "DER MÄCHTIGE" KUROS
RASSE: MENSCH
BERUF: KRIEGER
WAFFE: SCHWERT
MACHT: Kann Zaubersprüche von alten Schriftrollen benutzen. Ist seinem Ruf nach der beste Krieger des Landes (Wer bist Du denn, daß Du daran zweifelst?)

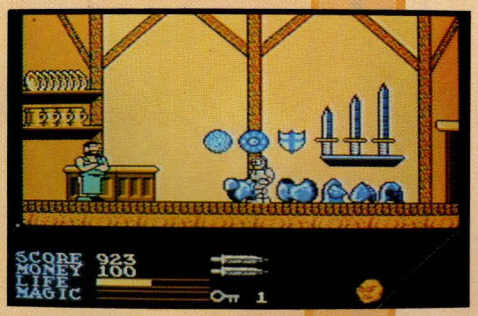
Das Land Sindarin

Malkils böser Plan ist es, die Elemente dazu zu verwenden, um das friedliebende Land Sindarin zu erobern - als seinen Hauptstützpunkt. Nun ist es an Dir, ihn aufzuhalten. Jedes Gebiet von Sindarin ist von einem bestimmten Element besetzt worden, das Du besiegen mußt, bevor Du weiterreisen kannst.



Du bist ganz auf Dich allein gestellt. Es gibt einige, die Dir helfen können, aber das wird etwas kosten, nicht einmal ein guter Rat ist gratis. Deshalb ist es günstig, alle Goldmünzen aufzusammeln, die erledigte Monster zurücklassen.

Das Alte Gasthaus



Im Gasthaus findest Du einen Wirt, der Dir nur allzugern Lebensmittel, hilfreiche Gegenstände und Zaubersprüche verkauft. Wenn Du gerade nicht gut bei Kasse bist, kannst Du Dein Glück bei seinem Spiel versuchen, aber es sei Dir eine Warnung - wir haben gehört, daß es dort nicht ganz so fair zugeht...

Könige der Tiere

Die Könige der Tiere haben sich in geheime Verstecke zurückgezogen, seit die Elemente das Land überfallen haben. Sie haben aber immer noch einige Informationen, oder, in einigen Fällen, werden sie Dir sogar wirklich helfen, aber Du mußt ihnen zuerst einen Gegenstand bringen, den sie zurückgelassen haben. Es ist sehr wichtig, diese Aliens zu besuchen, denn manchmal sind sie der einzige Weg, um in die nächste Stufe weiterzukommen.

▲ *Er nimmt Dich mit, wenn Du ihm diesen Gegenstand zurückbringst...*

▼ *...aber welche Gans auch immer dieses Goldene Ei gelegt hat, sie hat nicht an Dich gedacht.*

Die Macht der Elemente

Die vier Elemente haben schon einen Großteil des Landes erobert, deshalb mußt Du viele gefährliche Orte durchsuchen, bis Deine Suche beendet ist. Finde versteckte Durchgänge, entdecke geheime Vorteile in der Macht Deiner Gegner und suche Schwächen in der Verteidigungskraft der Elemente. Denk daran, es gibt immer einen Weg, um zu gewinnen, wenn Du nur gut genug beobachtest - es waren Deine Intelligenz und Deine Muskeln, die Dich bis hierher gebracht haben...

BURAI FIGHTER

Die Burai kommen - Du bist unsere letzte Hoffnung! Das waren die letzten Worte, die Du gehört hast, bevor Deine lange Reise begann. Dein Auftrag ist es, die Burai Aliens anzugreifen, doch ihre Verteidigungsmöglichkeiten sind nicht schlecht, in anderen Worten, es wird Dich einige Zeit kosten, um durchzukommen. Diese Burschen haben immerhin eine halbe Galaxie erobert, deshalb werden sie wohl kaum vor Angst zittern, wenn ihnen ein Krieger mit einer Laserwaffe gegenübersteht! Es sieht so aus, als ob jeder Deiner Schüsse ein Treffer sein müßte...

Waffengebrauch

Es gibt kaum einen bessern Alien-Bekämpfer als Dich. Deine Waffen feuern in acht verschiedene Richtungen. Du hast auch die Möglichkeit die vielen verschiedenen Energiebehälter zu nutzen, die von bestimmten Aliens zurückgelassen werden. Du besitzt verschiedene Waffen, wie zum Beispiel Laser, Ringwaffen und Raketen - es kann aber immer nur eine Waffe nach der anderen benutzt werden. Wenn Du fünf Behälter derselben Waffe sammelst, dann steigt die Stärke dieser bestimmten Waffe um einen Level.

Du kannst auch einen rotierenden Behälter sammeln, der als Schild dient. Zusätzlich gibt es Kobalt Bomben, die einen großen Effekt bei kleineren Aliens haben, gegen die Bosse richten sie allerdings wenig aus.

Der Kampf gegen die Burai

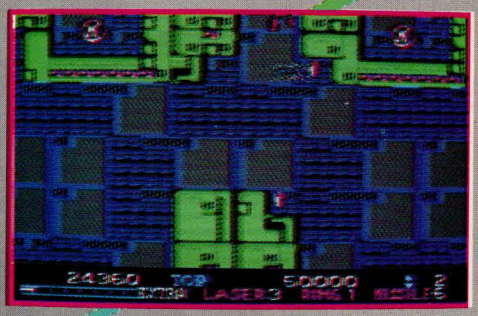
Nicht umsonst werden diese Burschen für sehr intelligent gehalten. Angriffe in Formationen, unterstützt durch Gewehrsalven aus dem Hintergrund, verhindern, daß niemand anderer als der Beste die erste Verteidigungslinie durchbricht.

In jedem Level gibt es nicht nur gute Level-Wächter, aber auch eine Anzahl von Fallen und anderen Aliens. Einige Waffenbehälter sind strategisch so plaziert, um Dich dazu zu verführen, sie aufzusammeln - wenn Du aber nicht schnell genug bist, wirst Du zwischen den Wänden eingequetscht.

Stufe 1

◀ Zerstöre Foureyes für zusätzliche Behälter.

▶ Drücke hier nach oben für Bonus-Gegenstände.



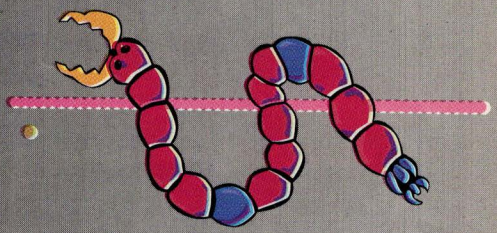
◀ Schleiche dich hinter dieses Alien und schieße auf den Kern, um es zu zerstören.

▼ Besiege Giganticrab, indem Du mit dem Laser in die Augen schießt.

Stufe 2

▼ Paß auf die rotierenden Arme auf!

▼ Nur der Schnellste sollte sich diese Behälter holen.



▼ Aufwärts! Aber achte auf versteckte Gewehrsalven.

▼ Schieße auf die bunten Teile von Jawsipede und Du bist auf dem Weg zum Sieg.

In der Burai Basis

Insgesamt gibt es sieben Levels, die meisten sieht man von der Seite, es existieren aber zwei, die man aus der Vogelperspektive lösen muß. Die große Vielfalt und die bunten Graphiken machen "Burai Fighter" zu etwas ganz Besonderem - dieses Spiel wird sicher zum Renner bei Freunden dieses Genres!

Burai Fighter Deluxe

Die Burai kommen wieder. Dieses Mal in Schwarz-Weiß, aber mit derselben spannenden Action. Noch eine Neuigkeit für die Game Boy™ Version der beliebten NES Spiels ist, daß durch den Game Link™ zwei von Euch gegeneinander spielen können.

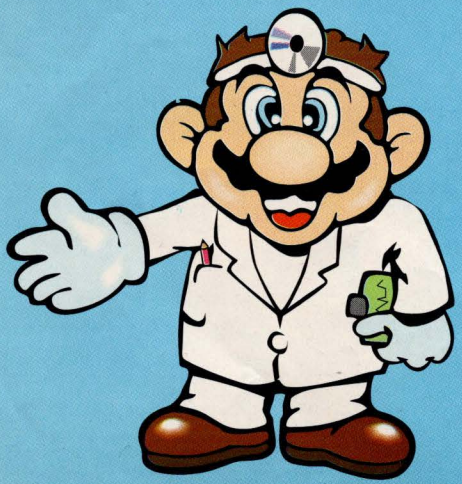
Es gibt ebensoviele Levels in "Burai Fighter Deluxe" und die Waffen sind auch gleich geblieben. Du kannst wählen zwischen Laser, Ringwaffe oder Raketen, um die Aliens zu bekämpfen, oder verwende Bomben um sie vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Aber am Ende jedes Levels kommt es dann mehr auf die Geschicklichkeit an, als auf wilde Schießmanöver, wenn du Dich dem Kampf mit dem Wächter stellen mußt. Diese Burai Bosse haben eine Schwäche, aber wir überlassen es Dir, diese herauszufinden!

Quer durch alle Levels von "Burai Fighter" wirst Du eine Menge Spaß und Unterhaltung haben. Es gibt auch einen zusätzlichen Bonus durch versteckte Räume. Die besondere Herausforderung liegt in den verschiedenen Angriffstechniken für die unterschiedlichen Aliens. Alles in allem ist "Burai Fighter Deluxe" am Game Boy genauso toll wie auf seinem großen Bruder - also, probier es aus!

Dr. Mario

Jeder Game Boy Besitzer hat schon "Tetris" gespielt, aber versuche Dein Glück jetzt mit "Dr. Mario"!

In einem Fall von Mensch gegen Virus mußt Du Dr. Mario helfen rasende Viren zu zerstören, indem du sie mit Vitaminen bombardierst. Um einen bestimmten Virus zu zerstören, mußt Du Vitamine der selben Farbe in eine Reihe bringen. Sobald Du vier oder mehr in einer Reihe hast, verschwindet sie.



So wie bei "Tetris" gibt es eine Reihe von verschiedenen Levels und drei unterschiedliche Geschwindigkeiten, um Dich dauernd herauszufordern. Das echte Geheimnis ist es, all die speziellen Techniken zu lernen - Kapseln einzubauen, zwei oder drei Reihen gleichzeitig zum Verschwinden zu bringen und horizontale Blocks zu bauen, sind nur einige Tricks um die Punktezahl beträchtlich zu erhöhen.
Wenn Du ein Tetris-Fan warst, dann wirst Du sicher von "Dr. Mario" begeistert sein. Beim Spielen scheint die Zeit zu verfliegen - gute Nachrichten für Game Boy™ Besitzer, die viel unterwegs sind!

The Chessmaster

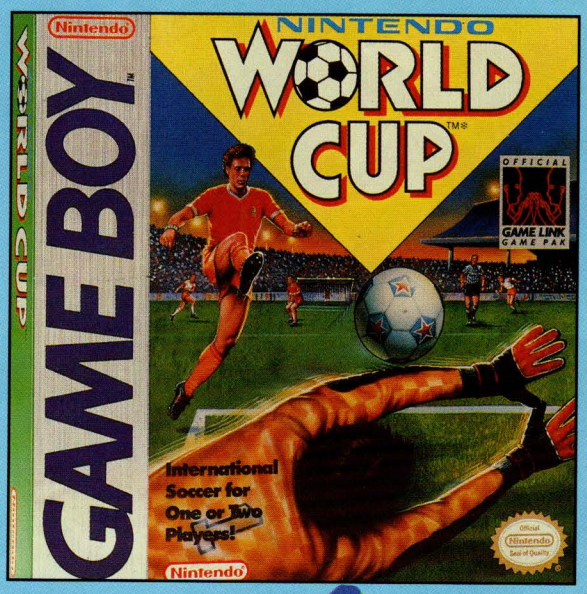
Eines der ältesten und herausfordernsten strategischen Brettspiele der Welt ist nun auch, im Stil von Nintendo, für den Game Boy™ zu haben. Man bekommt nicht nur eine phantastische Simulation, sondern auch Sprache und viele Möglichkeiten, um das Spiel lebendig zu halten.

Du kannst ein normales Spiel auswählen, bei dem Du in Bildschirmgröße ein Schachbrett mit allen Figuren siehst, oder einen Blick auf den "Kriegs-Raum", in dem auch Koordinaten und Ratschläge zu sehen sind. Zusätzlich gibt es, wenn Du ein Schach-Anfänger bist, einen großartigen Lernmodus, der es Dir ermöglicht, zuzusehen, wohin Deine ausgewählte Figur sich bewegen könnte.

Sechzehn verschiedene Computerlevels können von einem Einzelspieler herausgefordert werden, während es bei zwei Spielern einfach Mensch gegen Mensch heißt. Andere Möglichkeiten sind zum Beispiel das Zurücknehmen von Spielzügen, das Abspeichern/Laden von Spielen, das Wechseln der Seiten und vieles andere, das man eigentlich nur in einem ausgefeilten Schachcomputer vermuten würde.

Vom Anfänger bis zum Großmeister und in den Altersstufen von sechs bis hundertsechzig wird "Chessmaster" ein echter Renner sein.

Nintendo World Cup

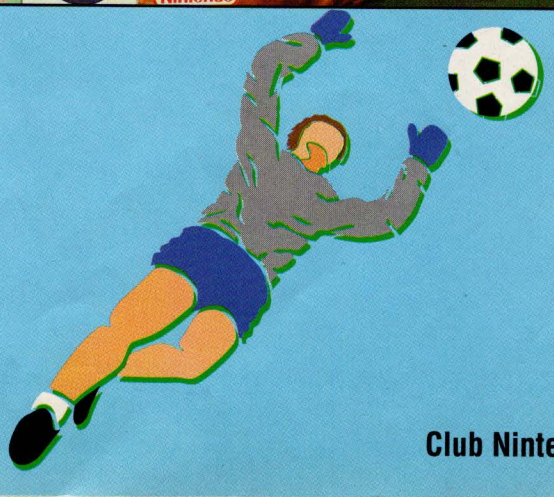


Stürze Dich in die Welt des Fußballs in einer neuen Game Boy™ Version eines NES Hits, "Nintendo World Cup". Es mag sich ja um eine Miniversion der Actionszenen handeln, das heißt aber nicht, daß das Spiel unter der Umwandlung gelitten hat!

Wähle Dein Nationalteam aus der vorhanden Liste aus und spiele dann den Mannschaftskapitän während aller Matches bis zum eigentlichen Finale. Verwende die vielen verschiedenen Möglichkeiten, um spektakuläre Tore zu erzielen, aber Vorsicht vor den Gegenangriffen - du mußt die richtigen Anweisungen sehr schnell hinausrufen, wenn Du in der Hälfte des Gegners zurückgeblieben bist.

Genauso wie die NES Version, ist "Nintendo World Cup" eigentlich als Zwei-Spieler-Game gedacht. Es gibt nichts Schöneres, als ein Tor über den Kopf eines Freundes hinweg zu erzielen, der lieber foul als fair spielt!

"Nintendo World Cup" macht auf dem Game Boy™ genauso süchtig, wie auf dem NES. Echte Fußballfans können sich das nicht entgehen lassen!



BUGS BUNNY™

Mach eine Reise durch das Crazy Castle aus einem Comic und hilf dem Superfilmstar Bugs Bunny seine verrückten Feinde zu besiegen! Das sind Zeichentrickstreiche in Höchstform in diesem neuen Game Pak für den Game Boy.™

Viele Freunde von Bugs Bunny werden versuchen, Dich zu stoppen, z.B. Daffy Duck, Wile E. Coyote und Sylvester, die Katze. Nun liegt es an Dir, Bugs durch die gespenstischen Räume zu führen, ihn durch rostige Abflußrohre zu zwängen und steile Stiegen hinunterzujagen. Halte auch die Augen offen für die vielen verschiedenen Gegenstände, besonders für den Zaubertrank - ein Schluck davon und nichts kann Dich mehr stoppen!
Bugs Bunny Crazy Castle kommt sicher auch bald in ein Geschäft in Deiner Nähe - Du wirst verrückt danach sein!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Die furchtlosen Vier Kommen im echten Nintendo Stil auf den Game Boy! Deine Freunde, die keinen Game Boy haben, werden grün werden vor Neid, wenn sie die vier Turtles und ihre Erzfeinde, den Foot Clan, sehen!!

Fünf tolle Turtles Level vollgepackt mit Action warten auf alle zukünftigen Helden. Für Spannung und Action ist bei den beliebtesten Schildkröten der Welt auf jeden Fall gesorgt. Kämpfe Dich durch die Vorstädte von New York und an den Foot Dummköpfen und den Clan Clowns vorbei, die versuchen Dich in den Abwässerkanälen in die Falle zu locken und das Technodrom zu erobern. Du wirst nicht genug bekommen von diesem spannenden Spiel!

RADAR MISSION

Endlich gibt es "Radar Mission" für den Game Boy™ - eine willkommene Abwechslung von den bereits vorhandenen Game Boy™ Spielen. Es beruht auf dem klassischen Schiffe-Versenken-Spiel, das sich seit seinen Anfängen auf dem Papier in ein hochentwickeltes Computerspiel verwandelt hat. Nun kommt es auch als Game Boy™ Spiel auf den Markt.

Man braucht viel mehr Geschick, als es zuerst den Anschein hat, um die gegnerischen Schiffe zu versenken, indem man Koordinaten eintippt. Man muß nicht extra betonen, daß es mehr Spaß macht, wenn Du mit einem Freund zusammen spielst, obwohl Du Dich auch alleine nicht langweilen wirst!

SIDE POCKET

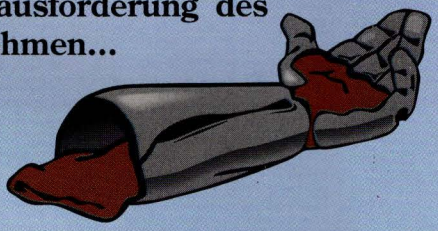
Bei dieser spannenden 9-Kugel-Simulation mußt Du Dich durch eine Reihe von Billiard Turnieren kämpfen. Durch geschickte Kontrollmöglichkeiten und realistische Ballbewegungen wird dieses Spiel zu einem Gewinner!

Egal, ob Du alleine oder mit einem Freund spielst, stundenlanger Spaß ist sicher - obwohl das Erlernen der Regeln für das 9-Kugel- Spiel eine Weile dauern kann! Wenn Du alle Trickstöße gelernt hast, kannst Du wirklich zufrieden sein mit Dir. Doch die meisten Punkte kann man erzielen, wenn man die Kugeln einfach in der richtigen Reihenfolge versenkt!

GAUNTLET II

GESUCHT: Vier Tapfere Abenteurer

Die Neuigkeit ist da. Sie verbreitet sich von ruhigen Dörfern zu den großen Städten - überall hört man die Geschichte, doch nur wenige glauben daran. Diese wenigen halten inne, um ein kurzes Gebet zu sprechen für die vier, die es gewagt haben, die Herausforderung des Gauntlet anzunehmen...



Die Herausforderung des Gauntlet

Gauntlet II ist eine neuartige und erstaunlich genaue Weiterentwicklung des Münzautomatenspieles. Es ist eine großartige Mischung aus Action, strategischer Spielplanung und - das Beste daran ist - bis zu vier Spieler können gleichzeitig mitmachen! Verwendet die folgende Übersicht als Euren Leitfaden; sie gibt nützliche Informationen, die Euch helfen könnten, am Leben zu bleiben!

Die Vier Tapferen Abenteurer

THOR, DER KRIEGER
SCHUTZ: Dicke Haut - Gute Verteidigung
SCHUSSKRAFT: Sehr Stark
NAHKAMPF: Ausgezeichnet - Verwendet Kampfaxt
MAGISCHE KRAFT: Schwach

THYRA, DIE WALKÜRE
SCHUTZ: Schild - Ausgezeichnete Verteidigung
SCHUSSKRAFT: Schwach
NAHKAMPF: Gut- Verwendet Schwert
MAGISCHE KRAFT:Mittelmassig

MERLIN, DER ZAUBERER
SCHUTZ: Keiner - Schwache Verteidgung
SCHUSSKRAFT: Gut
NAHKAMPF: Schwach Verwendet Keine Waffen
MAGISCHE KRAFT: Ausgezeichnet

QUESTOR, DER ELFE
SCHUTZ: Lederweste - Mittelmassige Verteidigung
SCHUSSKRAFT: Schwach
NAHKAMPF: Mittelmassig- Verwendet Dolch
MAGISCHE KRAFT: Gut

Jede Spielfigur hat ihre eigenen Stärken und Schwächen - Du mußt entscheiden welche am Besten zu Dir paßt. Wenn Du, zum Beispiel, lieber die Rückenstärkung des Teams sein willst, dann wird es Dir mehr Spaß machen als Merlin oder Questor Zaubertränke zu verwenden, während geborene Anführer sich als Thor oder Thyra besser fühlen werden.

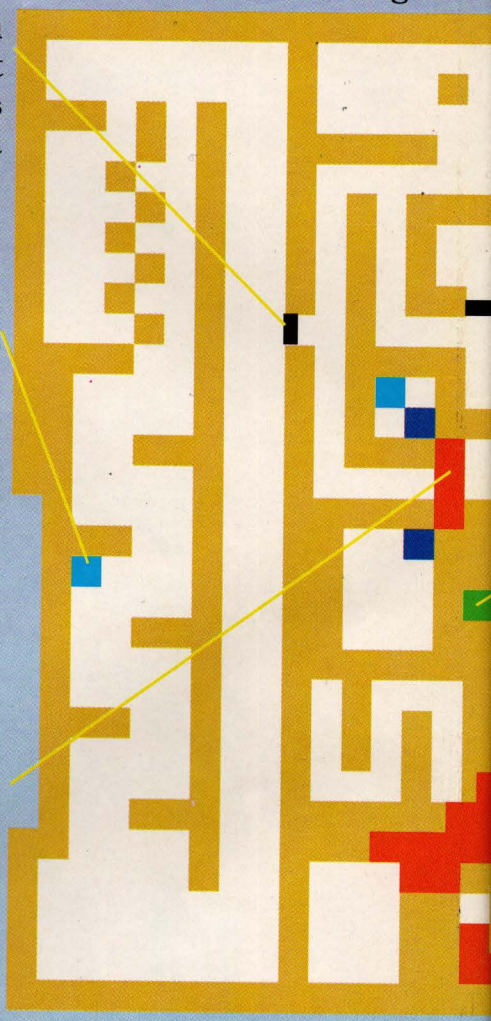
Zusätzlich hat jede Spielfigur eine Anzeige für Lebenskraft, die sich immer dann verringert, wenn Du angeschossen oder verletzt wirst. Du kannst die Lebenskraft aber mit Essen wieder auffüllen, es ist aber trotzdem nicht ratsam sich in Kämpfe zu stürzen, man sollte seine Lebenskraft besser gut schützen.

In Den La

Es gibt über 100 La
jedem von ihr
Überraschunger
Andeutungen übe

1 Türen-Um durch Türen zu kommen, brauchst Du Schlüssel, doch es scheinen nie welche da zu sein!

2 Fallen-Es gibt zwei Arten von Fallen; gute, die Dir helfen Hindernisse zu passieren und schlechte, die Horden von schreienden Monstern freilassen. Das Problem dabei ist, Du kannst den Unterschied nicht feststellen. Das Leben ist manchmal hart!



3 Zerstörbare Hindernisse - Im Gegensatz zu den normalen Wänden im Labyrinth, können diese Hindernisse zerstört werden, um den Weg freizumachen.

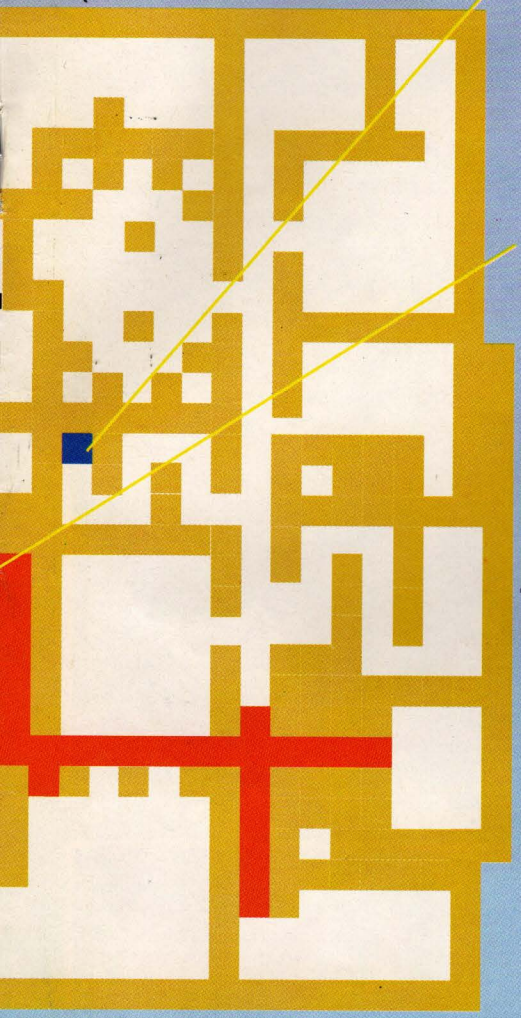
Hilfr
Gegen

Es gibt eine Menge verschiedener Gegenstände, die unsere mutigen Abenteurer sammeln sollen. Versuche die folgenden Dinge, um Dir den Weg zu erleichtern, aber sei nicht zu gierig - erlaube auch Deinen Mitspielern magische Gegenstände zu sammeln, wenn Du schon einen besitzt.

SCHLÜSSEL - Öffnen Türen.
ESSEN/TRANK - Stellt die Lebenskraft wieder her.
VERGIFTETER TRANK Vermindert die Lebenskraft, also trinke ihn nicht.
ZAUBERTRANK - Zerstört Monster, der Effekt hängt aber von Deiner magischen Kraft ab.
SCHATZ - Gibt Bonus-Punkte.

byrinthen

rinthe in "Gauntlet II" und in
n überstürzen sich die
nur so. Hier sind einige
das, was Dich erwartet...



4 Transporter - Diese bringen Dich zu einem amderen Transporter auf dem Bildschirm - das ist nicht immer so hilfreich, wie es zuerst aussehen mag!

5 Der Ausgang - Dieser führt zum nächsten Labyrinth, doch er führt auch manchmal zur Verzweiflung.

Wie soll man da nur hineinkommen? Andere Tricks und Fallen auf die man aufpassen muß sind unter anderem Kraftfelder, die Deine Lebenskraft ernstlich beeinträchtigen, bewegliche Ausgänge, fallende Ziegel und sogar falsche Ausgänge (in anderen Worten, sie führen Dich nirgendwo hin).

eiche
stände

AMULETTE

UNSICHTBARKEIT - Macht Dich unsichtbar.

UNVERLETZBARKEIT - Du kannst nicht verletzt werden, aber Deine Lebenskraft wird trotzdem weniger.

HÄSSLICHKEIT - Macht Dich so häßlich, daß sogar Monster weglaufen!

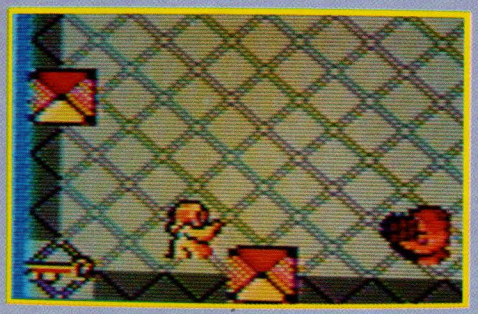
TRANSPORT - Erlaubt es Dir, Dich durch Wände und Dinge zu bewegen.

SUPERSCHÜSSE - Deine Schüsse gehen durch die Monster, bis sie in eine Wand einschlagen.

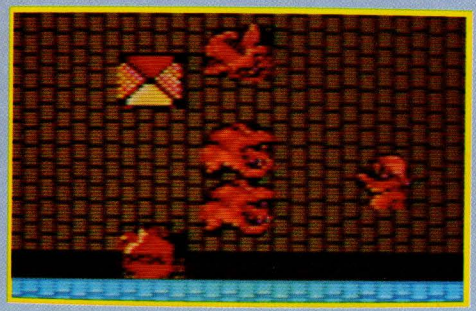
REFLEKTIERTE SCHÜSSE - Deine Schüsse prallen von den Wänden, bis sie ein Monster oder eine Spielfigur treffen.

Du Bist Es!

Einige Labyrinthe bringen "ES" ins Spiel - wenn es Dich berührt, werden alle Monster von Dir angezogen. Der einzige Weg um "ES" loszuwerden ist, eine andere Spielfigur zu berühren und sie zu "ES" zu machen!



Monster Generatoren - Schlag diese k.o., damit nicht zu viele Böse herauskommen.



Andere Spieler Verletzen

Unter normalen Umständen haben Deine Schüsse keinen Einfluß auf die anderen Spieler, aber auf einigen Levels kannst Du Deine Mitabenteurer k.o. schlagen oder sogar verletzen. Also, wenn Du nicht unterwegs bist, um ihnen das Leben schwer zu machen (wenn ja, solltest Du Dich schämen!), dann ist es das Beste in diesen bestimmten Labyrinthen etwas sorgfältiger zu zielen.

Wandernde Monster

Es gibt eine Menge von verschiedenen Monstern, gegen die man auf der Suche nach dem Ausgang kämpfen muß. Teamarbeit ist sehr wichtig im Kampf gegen diese Monster - das ist kein Spiel für Feiglinge!

Geister - Sie schlagen Dich ein Mal und verschwinden dann, also erschieße sie von weitem.

Dämonen - Diese schrecklichen kleinen Dinger schießen Feuerkugeln, die Dich zum Schreien bringen, wenn sie Dich treffen!

Lobber - Wände stehen diesen kleinen Burschen nicht im Weg - sie werfen ihre Waffen darüber!

Tod - Nur ein Zaubertrank kann den Tod zerstören - nicht einmal Thor kann ihn im Nahkampf besiegen!

Die Lösung des Gauntlet

Mit all diesen Labyrinthen, die auf Dich warten, willst Du sicher nicht länger warten. Nur noch einen kleinen Tip - solltest Du ohne Schlüssel dastehen und da ist eine verschlossene Tür vor Dir, bleib nur eine Weile still stehen und warte was passiert...

Abenteuer für Vier Spieler

Ein oder zwei Spieler können mit dem NES und dem Game Pak spielen, aber für Spiele, die zu dritt oder viert gespielt werden können, braucht man das NES Four Score.

DR. MARIO

Eines schönen Tages..

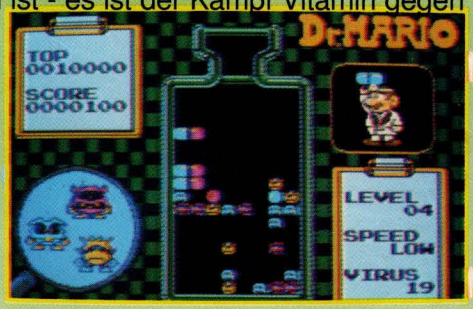
Ich stand gerade da und testete einige fremdartig aussehende Mikrochips, als die Prinzessin hereinstürzte und etwas von Viren, die sich sehr rasch in den Vitaminflaschen vermehrten, rief. Ohne zu warten, ob sie mir noch mehr zu sagen hätte, lief ich in die Klinik. Ich kam gerade rechtzeitig, um einige der Viren, die aus der nächstliegenden Flasche purzelten, aufzuhalten. Aber das war nur der Anfang. Die Viren waren überall rund um mich herum. Ich mußte ernstlich etwas unternehmen.

Krieg den Viren

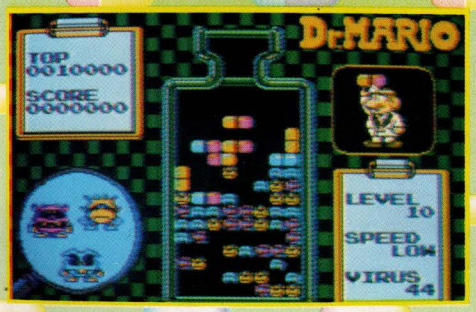
Ich überlegte mir, der beste Weg die Viren zu besiegen, wäre es, sie mit gesunden Vitaminen zu bombardieren. Um das auszuführen, mußte ich eine Reihe aus Vitaminen bilden, in der die Viren eingequetscht wurden. Wenn die Reihe aus vier Vitaminen bestand und die Viren auch noch dieselbe Farbe hatten, dann würde das Ganze verschwinden. Es ist ein bißchen wie "Tetris", außer, daß es mehr als ein Videospiel ist - es ist der Kampf Vitamin gegen Virus!

Kontrolle über die Vitaminkapseln

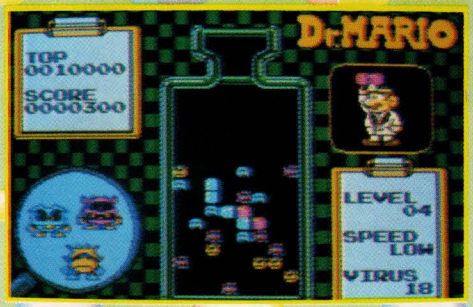
Hey, ich brauche Hilfe hier! Wenn ich die Kapseln in die Flasche werfe, möchte ich, daß Du sie in die richtige Position bringst. Drehe sie nach rechts oder links und laß sie dann fallen - unternimm alles, um die Viren zu besiegen. Es gibt auch eine Reihe spezieller Strategien, die Du während des Spiels anwenden kannst. Versuche einmal etwas von folgendem, um eine hohe Punktezahl zu erreichen und die Oberhand zu gewinnen.



Mach Dich bereit für eine Doppelreihe...



...oder eine Dreierreihe!



Spieler mit geschickten Fingern können Kapseln an die verzwicktesten Stellen plazieren.

Horizontale Reihen funktionieren genauso wie die vertikalen.

Dr. Mario für zwei Spieler

Ihr könnt die NES Version von Dr. Mario auch zu zweit spielen. Dafür wird sich der Bildschirm in der Mitte teilen und jeder Spieler hat seine eigene Hälfte. Ihr spielt ganz normal, der Gewinner ist derjenige, der als erster 30 Reihen gelöscht hat oder der länger durchhält als sein Mitspieler. Du kannst Deinem Mitspieler Probleme bereiten, indem Du zwei, drei oder mehr Reihen gleichzeitig verschwinden läßt, denn dann fallen zusätzliche Kapseln auf seine Seite!

Tips & Tricks

Disney's DuckTales™

Am Amazonas

Um den geheimen Raum zu finden, laß Dich in das erste Loch fallen, schlage den roten Block an die linke Wand, hüpfe auf ihm so hoch wie möglich und drücke nach links, um auf das Dach zu kommen. Gehe weiter nach links in den ersten geheimen Raum, wo Du einige wertvolle Gegenstände aufsammeln kannst. Wenn Du alles hast, springe auf das Dach und geh wieder nach links - dann kommst Du in einen anderen Raum!

Der Amazonas!

In Transylvanien

Du kannst Dir wirklich einen schönen Vorrat an Leben aufbauen mit diesem kleinen Trick. Besuche zuerst die afrikanischen Minen, wo Du zurück nach Transylvanien geschickt wirst. Finde die beiden Extraleben und reise dann zurück nach Entenhausen, indem Du durch den Spiegel gehst, der in der Nähe des Anfangs dieser Stufe steht. Gehe jetzt wieder zurück nach Transylvanien, sammle die Extraleben, die wieder am selben Platz zu finden sind und dann wieder zurück nach Entenhausen. Wiederhole diesen Vorgang so oft, bis Du genügend Leben hast um durchzukommen!

Dynamische Disney Strategien!

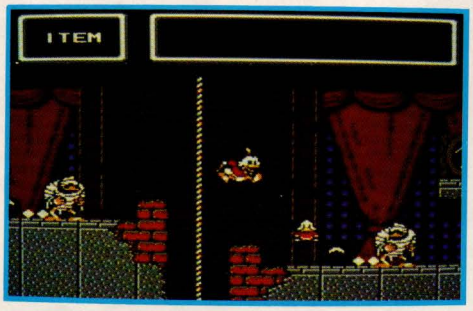
Onkel Dagobert mag ja eine entschlossene alte Ente sein, aber er wird trotzdem eine Menge Hilfe brauchen, um sicher durch dieses Abenteuer zu kommen. Verwende die folgenden Geheimtips, um ihm zu helfen!

In den Afrikanischen Bergwerken

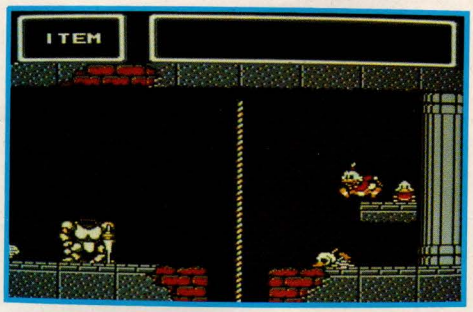
Eine Abkürzung und einen versteckten Schatz kannst Du gleich hinter der Köchin finden. Springe hinaus in den freien Raum, mit Deinem Pogo-Stock nach unten, springe dann auf die grünen Bösewichte, die freundlicherweise auftauchen, weiter über den Graben. Gehe dann auf der rechten Seite weiter, um Deinen Millionen-Dollar-Preis zu bekommen!

Danach mußt Du nach unten und dann nach links gehen, um den König der Mine zu erreichen!

Gute Güte, ein Extraleben!



Wie praktisch!

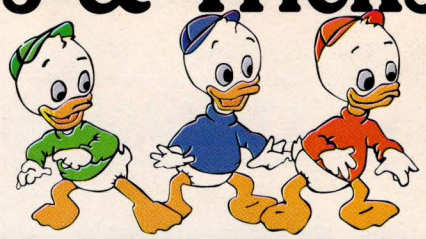


Dank meinem Pogo-Stock, noch ein Extraleben!

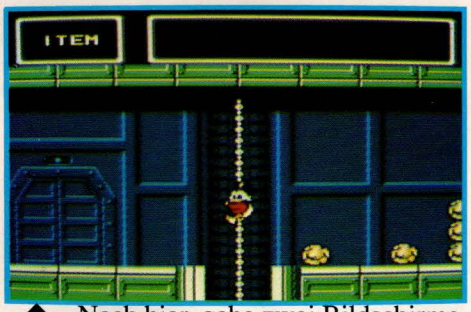
Auch Kohlenwagen zu treffen belohnt Dich mit einem Schatz!

© Walt Disney Company - TM Capcom Co., Ltd.

Auf dem Mond

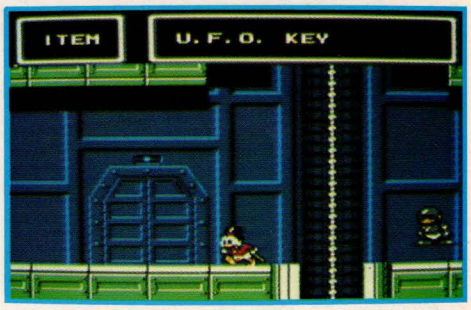


Bevor Du zum wichtigen Teil des Mondes gelangst, mußt Du die Fernbedienung für Gizmo Duck finden. Sie ist tief drinnen im UFO versteckt - um sie zu finden, mußt Du folgendes tun...

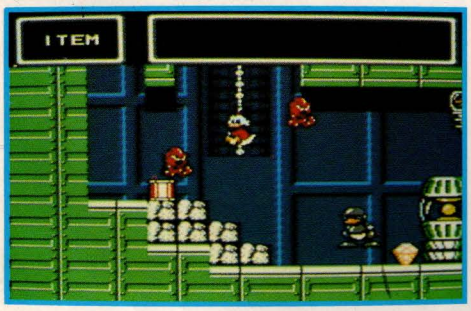


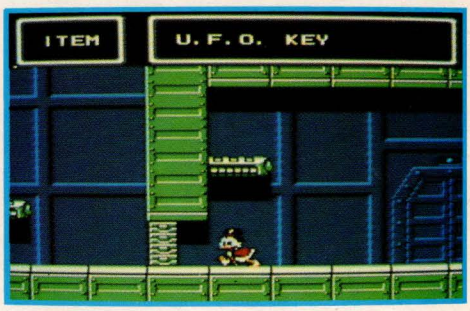
Nach hier, gehe zwei Bildschirme nach oben.
Nach links zum Seil.

Hinauf und nach links zum Schlüssel.
Verfolge Deine Schritte bis hierher zurück.



Nach hier, gehe zweimal nach oben.
etzt durch die Tür links.





Die Fernbedienung!

Nun kannst Du zur rechten Seite des Mondes reisen und Gizmo Duck wird Dir helfen die Wand, die den Weg versperrt, wegzusprengen.

Im Himalaya

Obwohl das Hüpfen mit dem Pogo-Stock auf Schnee nicht funktioniert, kannst Du immer noch Ziegen, Hasen und das glitschige Eis zum Abspringen benützen. Falls Du im Schnee steckenbleibst, drücke schnell Knopf A, um wieder herauszukommen.

Eine geheime Abkürzung kannst Du finden, wenn Du ganz nach rechts gehst, am Seil vorbei, bis Du eine große Spalte erreichst. Spring dort hinunter, um einen versteckten Schatz zu finden!

Himalayas

Bin ich froh, daß ich was Warmes eingepackt habe!

Kampf gegen die Endwächter

Alle Wächter, egal wie groß oder häßlich sie sind, haben einen wunden Punkt. Manchmal ist das, wenn sie stehenbleiben, manchmal, wenn sie fliegen oder sich bewegen. Such nach dieser Schwäche und spring dann mit dem Pogo-Stock auf sie drauf. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis sie besiegt sind - dann wirst Du den verlorenen Schatz finden!

Tips von den Profis

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

WIE VERWENDE ICH SEILE?

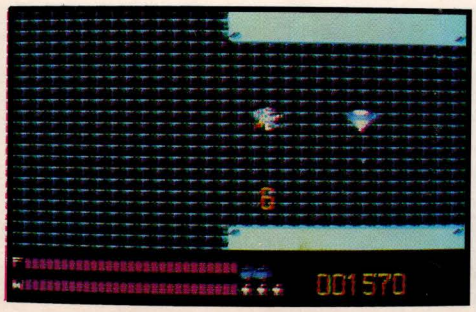
Entgegen dem allgemeinen Glauben, verwendet man die Seile auf Stufe drei nicht - man sammelt sie nur ein. Stattdessen, verwendet man sie nur auf Level vier, auf den Dächern der Gebäude. Sie werden automatisch verwendet - geh einfach bis an den Rand des Gebäudes und das NES wird den Rest machen!

GARGOYLE'S QUEST

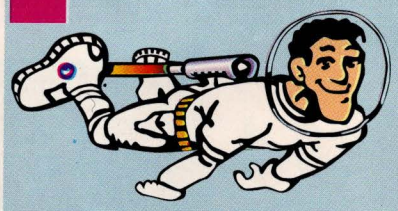
WO IST DER GREMLIN-STOCK VON BARON JARK?

Firebrand wird eine Menge Hilfe bekommen, wenn er den Gremlin-Stock an Baron Jark zurückgibt. Du kannst ihn im Nord-Osten der Stadt finden (über die Brücke), im großen Palast. Folge dem Pfad im Palast nach oben, gehe nach rechts oder links, wenn es notwendig ist, bis Du das Vierauge erreichst, das in jeder Ecke des Raumes ein Auge plaziert hat. Schieße auf diese Augen - konzentriere Dich zuerst auf die beiden oberen und danach widme Dich den beiden unteren - dann wirst Du den Stock finden!

Jetzt hast Du ihn. Mit diesem magischen Stock mußt Du nun den Baron noch einmal besuchen. Sprich zuerst mit ihm durch "Talk" und wähle dann den "Use"-Befehl, um den gewünschten Effekt zu erzielen!



SOLAR JETMAN



ICH KANN NIE ALLE KRISTALLE IN DER CYBERZONE AUFSAMMELN.

Obwohl es möglich ist, alle Kristalle in der Cyberzone in der Raumkapsel einzusammeln, ist es viel besser das im Jetman-Modus zu tun. Das heißt, Du mußt die Kapsel zerstören, nachdem Du den Goldenen Kriegsschiffteil gefunden hast - mach Dir keine Sorgen, Du wirst ihn am nächsten Planeten wiederbekommen! Der Grund, warum Du als Jetman in diese Zone gehen sollst ist, daß du bessere Kontrolle hast und damit hoffentlich alle Kristalle einsammeln kannst!

Habt Ihr Probleme und kommt nicht weiter, dann ruft bei der Hotline an. Unsere Spielexperten sitzen am Telephon und versuchen euch zu helfen. Falls besetzt; nochmals anrufen bis Du durchkommst. Ihr könnt aber auch schreiben und wir versuchen Euch bald zu antworten. Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für andere Leser habt, schickt Sie ein an folgende Adresse:

Nintendo Fan Club
Lesertips
A-5027 Salzburg
Postfach 83
Auf den Wolf 30
CH-4052 Basel

Robocop

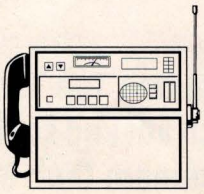
Wenn Du ED 209 auf dem 4. Level erreichst, kannst Du ihn besiegen, indem Du mit dem Auto-g schießt, wenn die Waffe aufblitzt. Das wird seine Energie langsam aber sicher vermindern.

Matthew Dunne (13)
Großbritannien

Metal Gear

Nachdem Du gefangengenommen warst und dann Deine Ausrüstung wiederbekommen hast, wirst Du herausfinden, daß ein Transmitter daraufgesteckt worden ist. Das ist eine Art von Wanze, die es dem Feind ermöglicht Dich zu finden. Um es loszuwerden mußt Du selektieren und dann den A-Knopf drücken.

Richard Tibbitt
Großbritannien



Wizards and Warriors - Fortress of Fear (Game Boy)

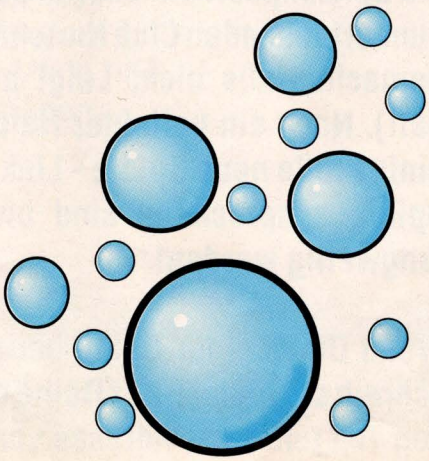
Wenn Du anfängst, gehe nach links anstatt nach rechts und Du wirst ein Extraleben finden.

Patrick Beks Holland

Bubble Bobble

Wenn Du alle Feinde in Blasen gefangen hast, zerstöre sie nicht. Produziere stattdessen viele Blasen und zerstöre dann die Feinde. Jede Blase wird sich in einen Bonusgegenstand verwandeln!

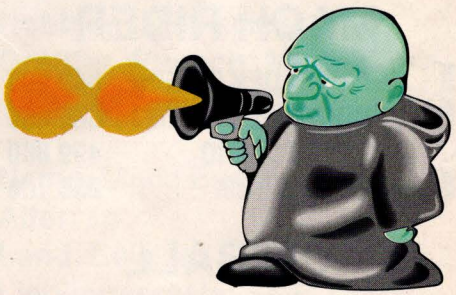
Tim Verhaegen Belgien



Fester's Quest

Um einen wirklich effektiven Knietritt zu erreichen, drücke nach rechts-oben oder links-oben (je nachdem wohin der Tritt gehen soll) und dann springe. Es kann einige Zeit dauern bis Du perfekt bist, doch Du kannst es immer während des ganzen Spieles gebrauchen.

Yves Vivieux Frankreich



Double Dragon

Um die UFO Basis zu zerstören, mußt Du zuerst einen unsichtbaren Zaubertrank trinken und dann das Maschinengewehr auf die untere linke Seite richten. Wenn Du das in die Luft gesprengt hast, gehe ganz nach rechts und bombardiere den Computer oben rechts. Wenn du das geschafft hast, ist das Spiel beendet!

David Aru Italien

Höchstpunktzahlen

BATMAN

HERJO VAN EERTEN	641 200
JEAN-LOUIS FLOQUET	506 500
JAMIE LOVE	322 400
JULIO C. G. ANGULO	212 300

BUBBLE BOBBLE

ANDREA TREVISAN	1 762 490
CATALINA BLASCO	1 039 500

GOLF

FLAVIO BISSIG	-21
STEVE CHERING	-18

GRADIUS

ANJA DRIEBERGEN	7 432 800
MARC LYNCH	5 626 400
ANGELO CERATTI	3 954 175
PETER ROTH	2 654 100
STACY LYNCH	2 225 200

LIFE FORCE

HANS BRUIJNCKX	1 222 500

KUNG FU

STEFFEN V. D. BOSCH	2 110 070
JEREMY LAFFON	554 330
STEFAN GULTEKIN	506 670

MACH RIDER

KRIS VAN DEN BERGHE	999 990
CHRISTOPHE MORENO	886 650
BEREND SCHMID	499 860
FILIP BULTINCK	235 180

PINBALL

GIANCO SOOLARI	999 140

PINBOT

BEN BOUTER	16 416 330
RETO KUNZLER	12 739 650

RC PRO-AM

MATTHEW CRIBB	575 566
SALVATO SICHE	335 840
PHILIPPE DEHOUCK	335 385
PAUL LEYS	333 160
CHRISTIAN ROMAGNOLI	279 864
FRANCESCO SANSONE	262 923

RUSH N ATTACK

NIKIAS DE FEYTER	4 988 000
BARRY ALDRIDGE	1 273 900
ANTONELLO MARUOTTI	946 800

SNAKE RATTLE AND ROLL

KRIS WADE	532 300

TETRIS

ALEJANDRO G. RABADAN	310 411
JEROME JESSIN	219 572
MARK ROBERTS	196 703
TIM PEETERS	92 162

TMHT

ARIEN MOOR	7 778 700
L. V. GROOT-BATTAVE	1 501 300
GREGORY VERHULST	1 032 800

WIZARDS AND WARRIORS

MAXIMILIEN THIBAUT	999 999
NICOLE VAN HAAFTEN	803 590
FRANCESCO PELLEGRINO	593 105

So, das war es erst Mal. Wenn Ihr diese Höchstpunkzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen,Alter, Anschrift an:
Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg oder
Club Nintendo, auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

Die Top Ten

1 SUPER MARIO BROS 2
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
3 SUPER MARIO BROS
4 LINK
5 ZELDA
6 DOUBLE DRAGON II
7 BATMAN
8 MEGA MAN
9 CASTLEVANIA
10 SIMON'S QUEST

Unter den Top Ten dieser Ausgabe gab es einen harten Kampf um die Spitzenposition, aber Super Mario Bros. 2 hat bei den vielen hundertausenden Club Nintendo Lesern noch einmal das Rennen gemacht (falls nicht Luigi an den Zahlen herummanipuliert hat!). Noch ein beliebter Held verteidigt seine Position gegen einige tolle neue Spiele - Link. Er zeigt damit, daß seine beiden Spiele ansprechend sind und auch nach einiger Zeit nicht langweilig werden!

Wenn Du auch für Deine beliebtesten Top Ten stimmen willst, schreib sie einfach der Reihe nach auf und schicke sie an Luigi's Top Ten unter der Adresse von Deinem Club Nintendo.

Steckbrief Spielberater

Name: Barry Cuthbertson
Alter: 12
Land: Großbritannien
Lieblingsspiele: TMHT, Simon's Quest, Bubble Bobble
Höchste Punktezahl: SMB in einem Leben ohne Warps beendet
Hobbies: NES Spiele, Bücher lesen, Geschichten schreiben
Größter Wunsch: Pilot werden, Segeln gehen, Fallschirmspringen, oder noch besser, Spielberater werden!

Name: Markus Pribyl
Land: Österreich
Lieblingsspiele: Track and Field II, Kid Icarus, SMB, TMHT
Höchste Punktezahl: Kid Icarus zwei Mal beendet
Hobbies: NES spielen
Größter Wunsch: Weiterhin NES spielen zu können

Name: Andrea Giaupietro
Alter: 11
Land: Italien
Lieblingsspiele: Fußball, TMHT, Double Dragon II
Höchste Punktezahl: Level 5 von Fußball 9 - 0 zu schlagen
Hobbies: Fußballspielen, Fischen gehen, Skifahren
Größter Wunsch: Mario NES Game Paks zu besiegen

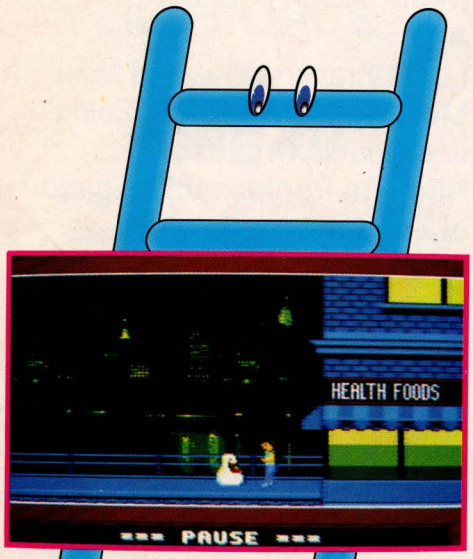
Name: Susana Oalo
Alter: 11
Land: Spanien
Lieblingsspiele: SMB, Tennis, Pinball
Höchste Punktezahl: 4. Stufe von Top Gun erreicht
Hobbies: NES spielen, auch Musik, Volleyball, Basketball
Größter Wunsch: Spiele entwerfen (wenn ich groß bin natürlich!)

Name: Alban Lemonnier
Alter: 15
Land: Frankreich
Lieblingsspiele: SMB, Zelda und Double Dragon II
Höchste Punktezahl: Legend of Zelda mit 0 Leben und Double Dragon II in 3 Tagen beendet
Hobbies: NES spielen
Größter Wunsch: Meinen Vater bei SMB schlagen

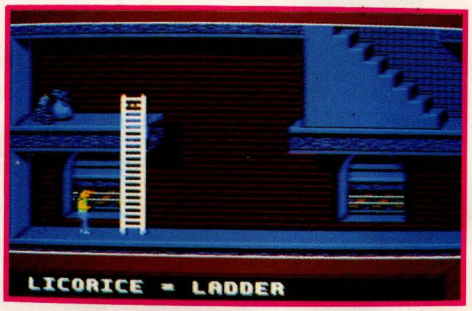
Name: Mario Busso Lotto
Alter: 15
Land: Belgien
Lieblingsspiele: SMB 1 und 2, Zelda 1 und 2, Batman
Höchste Punktezahl: SMB 2 in 5 Tagen beendet
Größter Wunsch: NES Spiele entwerfen

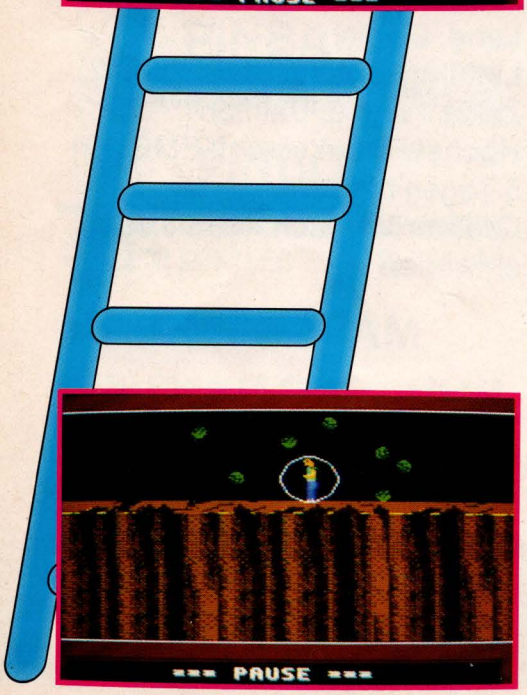
A BOY AND HIS BLOB

Was Spaß und Spielmöglichkeiten angeht, kann nichts und niemand die Nintendo Game Paks schlagen. Zuerst kam "Rad Gravity" und jetzt gibt es "A Boy and his Blob", ein phantastisches Abenteuer, in dem Action und superschnelles Denken kombiniert werden!



Die Grundidee ist, daß Du Blob helfen mußt seine Heimatwelt zu retten. Damit gehst Du auf eine magische Reise durch die Abwasserkanäle von New York (!), in das fremdartige Land Blobolonia. Es ist nicht leicht durch das Spiel zu reisen, deshalb gibt es, um Dir zu helfen, eine unendliche Menge von Gummibärchen. Wenn Du eines von ihnen an Blob verfütterst, verwandelt er sich in einen nützlichen Gegenstand, wie zum Beispiel eine Brücke, ein Loch oder sogar eine Rakete!





"A Boy and his Blob" ist wieder ein spannendes Spiel, das Dich viele Stunden lang an den Bildschirm fesseln wird. Du wirst in einem der folgenden Hefte die Möglichkeit haben, durch ganz Blobolonia zu reisen - paß auf, daß Du nicht zurückbleibst!

Shadowgate™

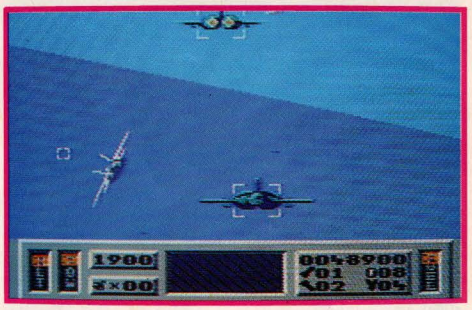
Komm in die aufregende Welt von "Shadowgate", ein großartiges neues Game Pak, das sich die Grundideen von Computer-Abenteuerspielen abgeschaut hat und diese Ideen für das NES in ganz tollem Stil weiterentwickelt hat!

Du begleitest Deine Spielfigur durch die Burg "Shadowgate", indem Du die geschriebenen Befehle auf dem Bildschirm befolgst. Hier muß nicht gekämpft werden - die ganze Action findet in Deinem Kopf statt, mit strahlenden und sehr detailierten Graphiken, die Dir den Weg zeigen. Rätsel und Geheimnisse fordern Dich an jeder Ecke heraus und es wird sicher eine Weile dauern, bevor Du auf dem Weg bist, um den Warlocklord zu besiegen. Sogar in diese Burg hineinzukommen ist ein Problem!

"Shadowgate" ist ein einzigartiges Spiel und bietet eine Fülle von Spaß und Aufregung. Freu Dich schon auf eine genaue Besprechung in einem der nächsten Hefte.

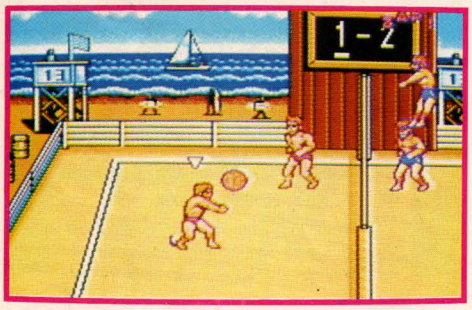
★★★ CAPTAIN SKYHAWK ★★★

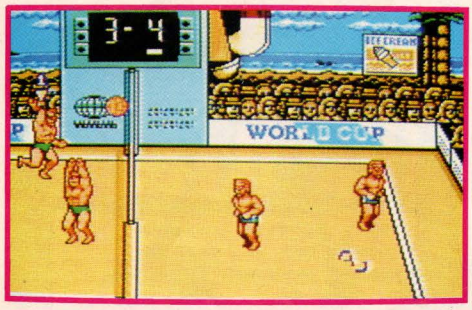
Flieg in den Himmel, als der Held der Zukunft, Captain Skyhawk, und dringe ein in feindliche Stationen, die bisher niemand betreten hat! Dieses Game Pak bietet nicht nur spannende Action, sondern auch weiche, schnell fließende Graphiken, die fast aus dem Bildschirm herausspringen!

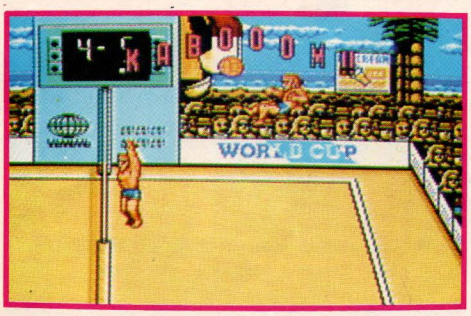


Als Captain Skyhawk wirst Du Aufträge bekommen, die nur Du ausführen kannst. Das Abschießen feindlicher Flugzeuge, das Abwerfen von Notrationen für Widerstandskämpfer oder der Aufbau von Nachrichtenbasen - das ist alles ein Teil der Aufgabe des mutigen Captain! Sobald Deine Mission beendet ist, mußt Du Deinen Flieger in eine wartende Raumstation bringen, um neue Waffen zu kaufen und einen neuen Auftrag zu erhalten.

"Captain Skyhawk" ist super - interessante Aufträge, herausfordernde Action und die großartigen Graphiken machen dieses Spiel zu etwas Besonderem. Es fordert heraus, aber es frustriert auch, somit ist es eine wertvolle Ergänzung für jede Sammlung.







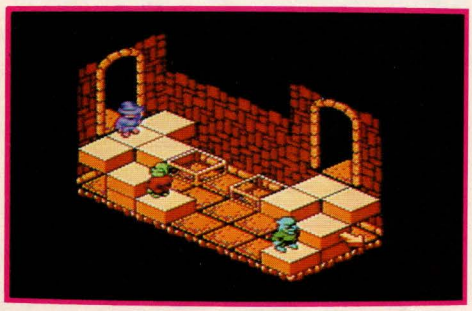
SUPERSPIKE V'BALL™

Strandvolleyballspieler hatten es noch nie so gut! Die nächste Sportsensation für vier Spieler, die in die Geschäfte kommt, wird Superspike Volleyball sein. Stundenlang werdet Ihr Baggern, Blocken, Bridgen und Angaben machen!

Man kann aus vier siegreichen Volleyballmannschaften auswählen, von denen jede ihre bestimmte Art zu spielen hat und dann kann man entweder an den US- oder den Weltmeisterschaften teilnehmen.

"Superspike V'Ball" ist einem echten Spiel sehr ähnlich, mit einigen Ausnahmen, und sogar wenn man allein spielt, macht es viel Spaß. Man muß den Superspike erlernen, um die gegnerische Abwehr zu schlagen. Es ist aber auch gut, wenn man einen Spielzug für einen Gegenangriff lernt, nur für den Fall, daß die Gegner ähnliche Ideen bezüglich des Superspikes haben!

"Superspike V'Ball" macht Spaß, egal ob es von zwei oder mehreren Spielern gespielt wird (vergeßt nicht, daß Drei- oder Vier- Spieler-Games nur mit dem NES Four Score gespielt werden können). Es ist wirklich aufregend, wenn Ihr über den Sand fliegt, um einen Ball über das Netz zu retten!



Solstice

The Quest for the Staff of Demnos

Betritt das verbotene Kastlerock als der heldenhafte Shadax, der geschworen hat, die Prinzessin Eleanor zu retten. Ohne Deine Hilfe aber, wird ihn sein Mut nur in den sicheren Tod führen...

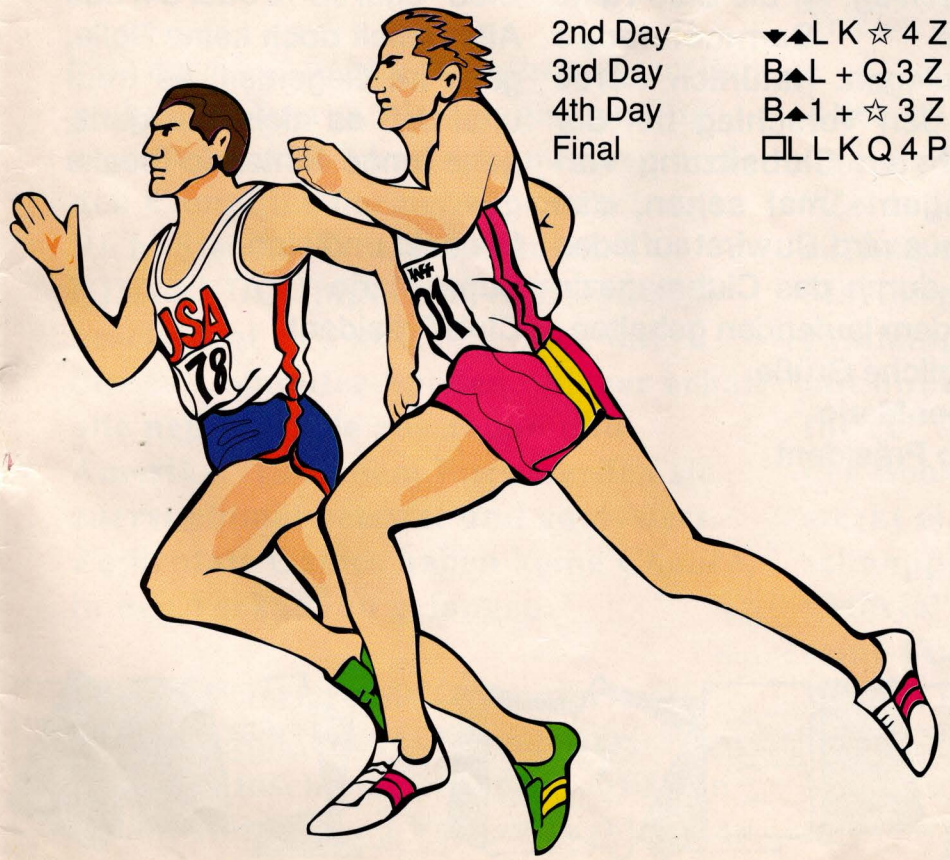
"Solstice" ist ein aufregendes, neues Game Pak für Dein NES und beinhaltet die besten dreidimensionalen Graphiken, die wir je gesehen haben. Sie sind sowohl bunt, als auch detailliert und zeigen eine klare Perspektive. Das ist aber nicht alles, was dieses Spiel zu bieten hat.Über 250 Räume erwarten den unerschrockenen Abenteurer, gemeinsam mit Dutzenden von magischen Monstern, einer Vielfalt von Rätseln, die gelöst werden müssen, und Gegenständen, die gesammelt und verwendet werden müssen.

"Solstice" bietet beides - eine Herausforderung und viel Spaß - dauernd wird man aufs Neue verblüfft und in die Irre geführt. Wir vom Club Nintendo hatten eine Menge damit zu tun und wir glauben, daß Du genausoviel Spaß haben wirst wie wir, bei der Suche nach dem Stab des Demons!

TRACK & FIELD II

Ihr erinnert Euch vielleicht, daß wir in unserem Classic Magazin eine Liste mit Codes für Track and Field II abgedruckt haben. Leider hatte unsere Druckmaschine gerade einen schlechten Tag und hat statt der echten Codes eine Menge Unsinn gedruckt.

Wir haben uns mit diesem Problem noch einmal befaßt und Können Euch nun die korrekte Liste der Codes präsentieren. Versucht es einmal mit diesen Codes und Ihr werdet merken - das Ergebnis kann sich sehen lassen!



U.S.A.

2nd Day	◀ L L + ☆ 4 Z □ ❤
3rd Day	M L L + Q 3 Z V ▶
4th Day	◀ L L + ☆ 3 Z V ❤
Final	P R L + Q 4 P □ ❤

FRANCE

2nd Day	2 R 1 + ☆ 4 Z G G
3rd Day	▶ R L K Q 3 Z D G
4th Day	2 H 1 + ☆ 3 Z G G
Final	▶ R 1 K Q 4 P G G

CHINA

2nd Day	G R 1 + ☆ 4 Z L G
3rd Day	D H 1 + Q 3 Z L G
4th Day	D H 1 + ☆ 3 Z 1 G
Final	G H L K Q 4 P 1 ❤

U.S.S.R

2nd Day	Z 1 1 + ☆ 4 Z 5 G
3rd Day	Z L 1 + Q 3 Z W ❤
4th Day	P 1 1 K ☆ 3 Z W G
Final	P 1 1 K Q 4 P 5 G

W. GERMANY

2nd Day	V H 1 + ☆ 4 Z ▶ ❤
3rd Day	□ H L + Q 3 Z ▶▶
4th Day	V R L + ☆ 3 Z 2 G
Final	V H L + Q 4 P 2 ❤

KOREA

2nd Day	T R L K ☆ 4 Z N G
3rd Day	T H 1 + Q 3 Z ▲ G
4rd Day	T H 1 + ☆ 3 Z N G
Final	❤ H L + Q 4 P ▲ ❤

U.K.

2nd Day	▼ ▲ L K ☆ 4 Z T ❤
3rd Day	B ▲ L + Q 3 Z T ❤
4th Day	B ▲ 1 + ☆ 3 Z T Q
Final	□ L L K Q 4 P T ❤

CANADA

2nd Day	G L L K ☆ 4 Z R ❤
3rd Day	▲ R L + Q 3 Z H G
4th Day	N H L K ☆ 3 Z H G
Final	N R 1 + Q 4 P H G

KENYA

2nd Day	N 1 1 K ☆ 4 Z K G
3rd Day	▲ L L K Q 3 Z + G
4th Day	▲ L 1 + ☆ 3 Z K G
Final	▲ 1 L K Q 4 P K G

JAPAN

2nd Day	1 1 1 + ☆ 4 Z X G
3rd Day	1 1 1 + Q 3 Z X G
4th Day	1 L L + ☆ 3 Z 6 ❤
Final	1 1 L K Q 4 P X G

Mailbag

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.

Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel

Lieber Nintendo Club!
Ich möchte mich bedanken für die super Nintendo-Ausgaben. Ich habe meine Freunde auf den Nintendo Club aufmerksam gemacht. Mir gefallen die Spiele, die Ihr herausbringt, sehr gut. Ich hoffe, Ihr bringt noch viele solcher guter Spiele heraus. Ich hätte noch eine Frage: Warum sind die Spiele alle so teuer?
Ich werde sicher noch lange Nintendo-Fan bleiben.
Tschüß, Euer Fan Benji
Benjamin Swoboda, 1120 Wien

**Hey Benji,
vielen Dank für Deinen Brief - es freut uns, daß Du so begeistert von Nintendo bist. Zu Deiner Frage, warum die Spiele alle so teuer sind: Qualität kostest Geld, das ist überall so. Trotzdem wünschen wird Dir, daß Du doch zu vielen Spielen kommst.
Herzliche Grüße und viel Spaß weiterhin,
Dein
Super Mario
Club Präsident**

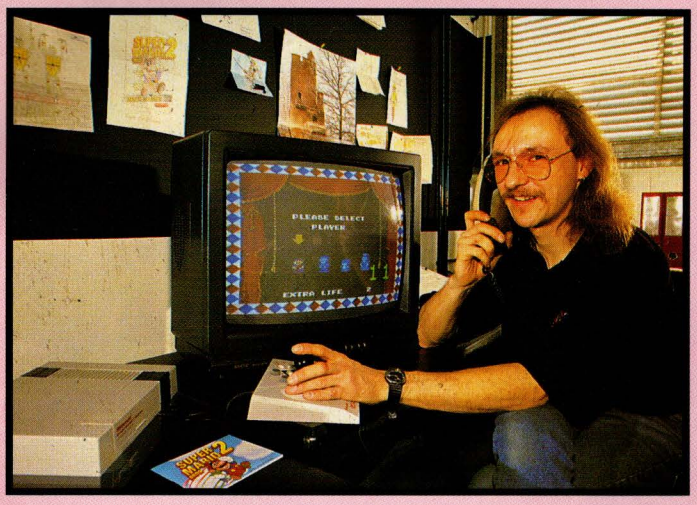
Hallo liebe Redaktion!
Ich habe an Euch eine Frage. Warum könnt Ihr nicht für die Club-Hefte eine Sammelmappe machen, wo wir die Club-Hefte aufbewahren können, damit sie nicht kaputt oder sogar verloren gehen. Die Mappe könnt Ihr ja dann zu den Geschäften transportieren, wo es Nintendo zu kaufen gibt. Könnt Ihr das machen? Den das wäre nämlich so riesig von Euch.
Euer Fan
Andreas Oberhuber, 5600 St. Johann/Pongau

**Hallo Andreas,
vielen Dank für Deinen Brief und vor allem für den Vorschlag, für die Club-Hefte eine Sammelmappe anzulegen. Natürlich werde ich den Vorschlag bei der nächsten Clubsitzung vorbringen - mal sehen, das daraus wird. Du wirst auf jeden Fall durch das Clubmagazin auf dem laufenden gehalten.
Herzliche Grüße
Super Mario
Club Präsident**

Lieber Mario,
Endlich gibt es wieder neue Spiele, leider sind sie für uns alte Profis schon zu leicht, aber wie ich Dich kenne, wirst Du sicher bald wieder etwas zum Kopfzerbrechen bringen.
Ganz stark ist Tetris! Sind 109 Linien schon gut? Bei Link bin ich mit einem Leben durchgekommen (Gut?).
Herzlichst
Peter Grossauer (inzwischen 54 geworden)
3062 Kirchstetten

**Gratulation zu Deinem Erfolg bei Link - suuuper!
Mach'weiter so! Wir brauchen solche Champs in unserem Club - egal ob 18 oder 54. Das Alter spielt doch keine Rolle, ganz im Gegenteil, es freut uns, daß es nicht nur ganz, ganz junge Nintendo-Freaks gibt.
Bis bald und ciao,
Super Mario
Club Präsident**

VIP Porträt



Spielend Geld verdienen? Richi kann's!

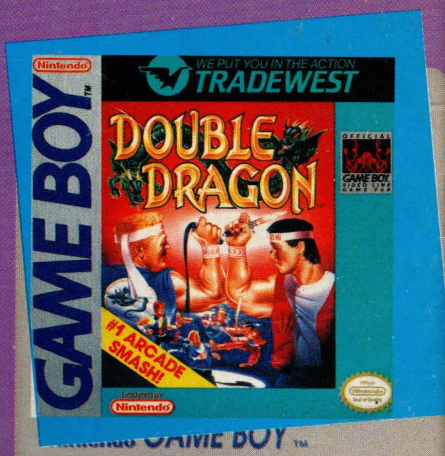
Richi Sieber (29) hat einen Traumjob - er verdient sein Geld "spielend". Der Spielwarenfachmann ist Experte für Computer-Games. Er testet die neuesten NINTENDO-Spiele.

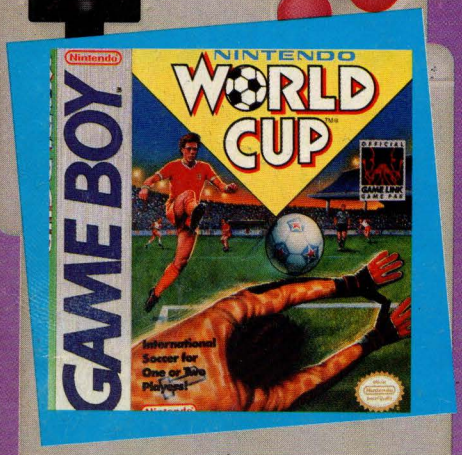
"Wenn man süchtig ist, gibt's eigentlich nichts Schöneres, als den ganzen Tag einen "Joystick" kreisen zu lassen und den Computer herauszufordern" sagt Richi Sieber. Er arbeitet beim NINTENDO-Importeur in Basel und beschäftigt sich ausschließlich mit dessen Computer-Spielen. Sieber erhält alle neuen Spiele aus Japan und Amerika. In seinem Büro werden sie zuerst einmal getestet und analysiert. Zu brutale Games haben keine Chance, in den Verkauf zu gelangen.

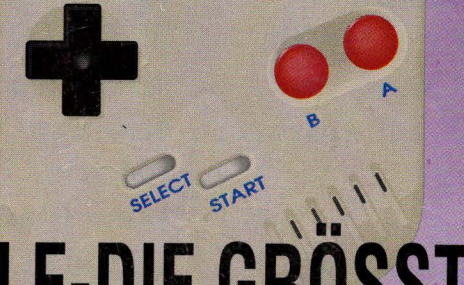
Siebers Karriere als Computerprofi begann 1988, als das Spiel "Mario" unsere Bildschirme eroberte. Mit den rasant steigendend Verkaufszahlen war ein Mann wie Richi Sieber gefragt. Das Computer-Abenteuer verlangt viel Geschick am "Drücker" und einiges an Konzentration. Bei Schwierigkeiten hilft Mann die Hot-Line mit Tips und Tricks.

Allerdings ist sich Richi auch bewußt, daß die Superhits wie "Super Mario", "Zelda", "Link" und andere irgendwie süchtig machen. "Aber lieber zu Hause Mario spielen als in Spielsalons rumhängen und gefräßige Computer mit unzähligen Taschengeldmünzen fütten" sagt Sieber. Aufhalten läßt sich der Boom ohnehin nicht. Richi Sieber steckt eine Kassette in die Konsole, schnappt sich den Joystick und läßt "Mario" laufen. Virtuos beherrschen seine Finger das Spiel und "Mario" kämpft sich erfolgreich von Land zu Land. "Ich genieße es, mit meiner Leidenschaft Geld zu verdienen" sagt er mit einem verschmitzten Lächeln.

NOCH MEHR TRAGBARE POWER







DIE BESTEN SPIELE-DIE GRÖSSTE AUSWAHL!

Nintendo®

Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co., Ltd.